



# MESTRE DO MUDO EM FILME SENSACIONAL

**TÍTULO: «Starring Charlie Chaplin»**  
**MÁQUINA: Spectrum**

CONSIDERANDO que nos primórdios da aventura do cinema tudo era a preto e branco, o novíssimo *Starring Charlie Chaplin* está como peixe na água. Incursão do senhor do cinema na memória do micro, este jogo da US Gold é, não importa o que muitos digam, um bem conseguido momento na história da firma que da terra do tio Sam tenta conquistar mercados europeus. É um bom tributo a Chaplin, que não perdeu nesta conversão em c/m (leia-se código máquina).

O jogo lança-nos para os anos 20 (cenário das aventuras que Chaplin criou na vida real) e põe-nos na pele de um produtor/director/actor/ editor cinematográfico. Um pouco — ou será muito? — do que CC foi na vida real. Por isso o epíteto de Mestre com que alguns o cognominaram.

Há, aceite o papel, que realizar oito filmes (mudos como é óbvio) que têm, obrigatoriamente, que tornar-se sucessos de bilheteira. E é aqui que as coisas podem complicar-se. Com um orçamento curto, nenhum dos filmes pode ser menos do que bom. É que só com dinheiro no bolso é possível progredir na Meca do Cinema. Assim, há que usar com cuidado o diverso equipamento posto à nossa disposição e tirar o melhor partido das cenas que podem tocar o coração da plateia.

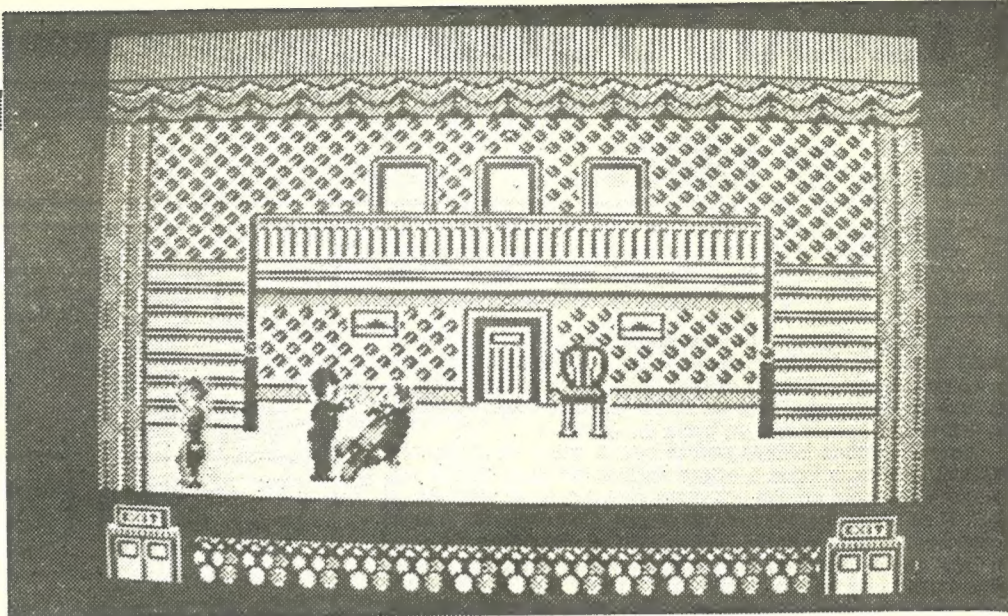
Se pensam que é fácil, experimentem. Talvez então percebam que nem todos podem ser Steven Spielberg. Ou Chaplin, no caso vertente...

Primeiro do que tudo há que escolher o guião. Há-os por diversos preços — de facto a variedade é mais nesta área — e embora pareça má política, é melhor escolher o mais barato e simples. Menos cenas para filmar significam menos hipóteses de cometer erros.

Com a câmara a rolar, há um minuto para registar cada cena no celulóide. E um minuto medido pelos padrões de Charlie Chaplin (que é o actor principal, e controlado pelo jogador) significa montes de sopapos, estaladas, pontapés e trambolhões. Simples...

Uma vez «tomada» a cena, é tempo de fazer o «replay» e verificar se tudo ficou de acordo com o guião e a visão crítica do director. Se sim, é tempo de continuar. Caso contrário é possível repetir tudo, editar partes, bater com a cabeça na parede... especialmente porque repetições custam dinheiro.

Uma vez terminada a rolagem de mais uma obra-prima (hi, hi, hi!) é tempo de a oferecer ao público, numa sessão muito concorrida de que todos os jornais vão falar. E um momento decisivo, com a equipa toda recostada no cadeirão ai de casa (experimentem jogar este jogo com toda a família porque vale a pena, é mesmo para rir), a roer as unhas enquanto os críticos de arte dissertam sobre a problemática do tema tratado, a profundidade representativa dos actores, a escola



seguida, aquelas coisas de que só os críticos sabem falar.

Este momento de agonia termina quando os jornais se pronunciam. Se bom, temos um novo filme, se mau, vai ser difícil continuar.

Caso as coisas corram de feição, há entretenimento para muitas horas em *Starring Charlie Chaplin*. São oito filmes com guiões para todos os gostos. Isto, claro, se o jogador aguentar até ao fim, porque uma só coisa estraga tão ótima ideia: a monotonia (relativa mas presente) da acção. De facto há pouco para fazer, a nível de representação, entenda-se, neste jogo. Charlie Chaplin só tem de postar-se no local exacto para espetar um muro nos restantes personagens e é tudo — quase — em termos de acção. Pouco, destruindo algumas das possibilidades de um

produtor vencedor em muitos aspectos. Os programadores deviam ter pensado noutra tipo de acções, em maior interacção entre os diferentes personagens.

Palmas, porém, para os gráficos, o movimento, o cuidado posto na figura de Charlie Chaplin (é ele mesmo!). Só por isso, até vale a pena. E acreditem que este é mesmo um jogo para espreitar com os amigos por perto. Bem mais divertido.

**Género:** Acção  
**Gráficos (1-10):** 9  
**Dificuldade (1-10):** 7  
**Conselho:** obrigatório, porque diferente.

# CORRIDA DE «BUGGY» JÁ ACELERA NO MICRO

**TÍTULO: «Buggy Boy»**  
**MÁQUINA: Spectrum**

DEPOIS de *Crazy Cars*, *Out Run*, *Super Hang-On*, *Enduro Racer* e o muito aéreo *Gee Bee Air Rally* (espero não ter esquecido algum jogo do género), é a vez de *Buggy Boy* aparecer no Spectrum. Com os problemas que os seus antecessores (alguns) já experimentaram, de conversão de um jogo de arcade para a pequena memória do micro caseiro.

*Buggy Boy*, editado pela Elite e programado por Maz Spork a partir de uma máquina de arcade da Taito, põe-nos ao volante de um «buggy» numa corrida própria para este tipo de carros: por montes e vales, com miríades de obstáculos a saltarem-nos ao caminho. Cinco pistas tem o piloto à sua escolha. Cada uma com características muito próprias, mas todas compostas por quatro secções. A escolha é feita no «menu» principal, sendo necessário carregar a pista escolhida se esta for qualquer outra que a inicialmente pre-

sente (e que serve para mostrar o que vai seguir-se), «Offroad».

A corrida em qualquer das pistas é pontuada por obstáculos que vão desde pontes (quem falhar vai cair num desfiladeiro), postes, rochedos, troncos, barreiras até ao sempre inexorável tempo limite que teima em correr mais do que o nosso bólido.

Ultrapassar as barreiras é fácil desde que o piloto acerte num tronco (por regra estrategicamente colocado por perto) que o fará «voar» por sobre o obstáculo. Mas se esta manobra permite «saltar» em frente, com certa segurança, os riscos são também de ter em conta: é que chegar ao outro lado à velocidade de 200 e tantos quilómetros por hora para descobrir uma árvore pouco estrategicamente plantada nem sempre é agradável. Há que ter cuidado...

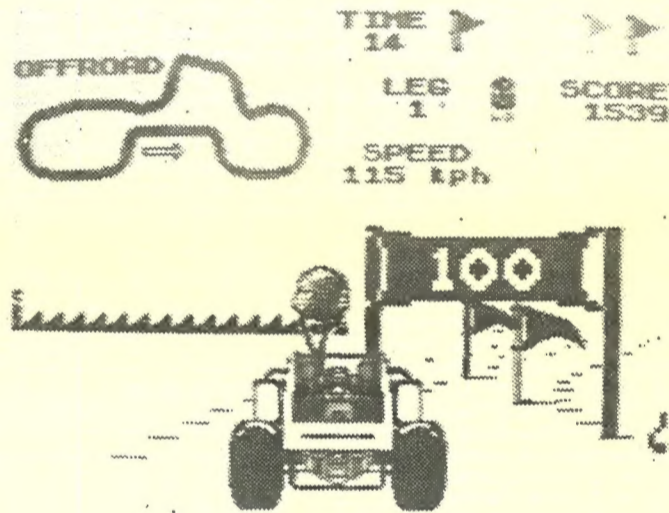
Negociar pequenas aberturas entre rochedos (por vezes vai ser necessário recorrer a estas habilidades), faz-se com relativo à-vontade desde que uma pedra ou um pequeno ramo de árvore sirvam de rampa a duas rodas do carro. Depois é ver/sentir o «buggy» desli-

zar em duas rodas, esgueirando-se pelo aparentemente diminuído espaço aberto entre duas barreiras ou rochedos. Claro que nem sempre as coisas resultam como se deseja.

Coleccionar bandeirolas no percurso dá pontos extra. E o mesmo acontece quando se passa nas metas com números. Mas a não perder são as que ostentam o sinal de «time». Cada uma que o piloto cruze dá-lhe dois segundos extra na secção imediata. Se lá chegar...

Dois velocidades (alta e baixa) são o suficiente para que o «buggy» atinja a velocidade de ponta de 227 quilómetros por hora. Com teclas definíveis, o sistema de condução é idêntico ao dos antecessores. Uma só novidade: carregar em «fire» enquanto fazemos uma curva permite que a viragem se faça em menos espaço. E já agora uma outra informação: há obstáculos que desaparecem quando chocamos com eles. Mais defeito de programação do que desejo de quem programou *Buggy Boy*, mas a dica aqui fica.

Muita cor é característica deste novo jogo na linha de *Out-Run*. O «buggy» é



um mar de cores, causando sérias confusões quando tudo aquilo começa a rolar. Já o fundo é bem «super-hang-onesco», embora a nível de detalhe seja muito de *Out-Run* que *BB* apresenta. As opiniões vão dividir-se neste ponto mas a nível de gráficos não há nada de surpreendente a assinalar. Talvez seja mesmo necessário falar em um passo à rearguarda.

O que deixa *BB* um pouco atrás é a redução da velocidade sentida quando

o «buggy» penetra num túnel. Quase parece que conduzimos um caracol numa subida íngreme. Mas tal como *Out-Run*, suspeita-se que este «buggy», agora que o tempo é de praia, venha a correr muitas e muitas horas em muitos computadores. E se calhar até vale a pena.

**Género:** Acção/simulador  
**Gráficos (1-10):** 7  
**Dificuldade (1-10):** 8  
**Conselho:** A comprar

# MOÇO DE HIPERMERCADO SOFRE QUE SE FARTA

**TÍTULO: «Super Trolley»**  
**MÁQUINA: Spectrum**

MANELINHO, companheiro de aventuras da terrível Mafalda, é, todos o sabem, o protótipo do filho do merceiro de bairro. Um endiabrado «pequeno capitalista» que causa muitos engulhos à libertária Mafalda, incapaz de perceber a mentalidade «pequeno-calculista» daquela «caixa registadora» de cabelo espetado e mão sempre estendida.

A forma mais fácil de perceber a mentalidade do Manelinho têm-na todos agora ao alcance da mão. Basta comprar *Super Trolley*, um jogo recentemente lançado pela Mastertronic.

Programado por Andrew Collett, *Super Trolley* põe o jogador na pele de um aprendiz de supermercado que sofre mil agruras para conseguir subir na vida. Andrew garante que a ideia lhe surgiu após uma visita ao supermercado do bairro onde vive...

O nosso pobre aprendiz está pois ao serviço do Collett Hipermercado. E o gerente não é para brincadeiras. Dá-lhe uma caterva de coisas para

fazer e não lhe deixa sequer tempo para ir à casa de banho ler «A Capital».

Empilhar latas de conserva, empilhar o pão, procurar crianças que se perderam naquele labirinto de prateleiras, entregar recados, não deixar que cães vadios entrem na loja são algumas das tarefas de aprendiz.

Para cumprir a preceito a sua missão, o jogador tem que movimentar-se constantemente pelo supermercado, carregando, muitas vezes, um carrinho de compras cheio de produtos, evitar os clientes que sempre lhe querem apresentar queixas, e voltar ao seu posto habitual antes que o tempo se esgote.

Há pontos extra sempre que conseguir entregar um recado num tempo recorde. Mas chocar com clientes e carrinhos não é a maneira mais aconselhável de cair nas boas graças do gerente. Os clientes apresentam queixa e o aprendiz acaba despedido.

Se ao experimentar *Super Trolley* achar que tudo é muito difícil, ponha o jogo de lado. Pode causar-lhe sérios problemas ao seu amor próprio. Você não tem espírito de Manelinho. É que o jogo começa na segunda-



-feira, um dia calmo na loja. Depois as coisas começam a ficar cada vez mais complicadas, até sábado à tarde, com o movimento normal nos hipermercados da estrada de Sintra.

Claro que se você estiver disposto a arriscar tudo neste jogo e conseguir chegar ao fim do último dia ainda vivo e ao serviço do Collett Hipermercado, vai subir na escala de funcionários da empresa. E de tanto subir, ainda vai acabar por chegar a gerente. Tempo para exercer a sua vingança e despedir o seu «instrutor».

Apesar de tudo o que se disse de *Super Trolley*, é bom que se salien-

te a originalidade da história, há aspectos do jogo que o deixam ficar um pouco na classe dos «assim assim». Gráficos divertidos mas com um «scroll» fraco, pouca variedade na acção, apesar de momentos bem divertidos, fazem suspeitar que *Super Trolley* não seja tão super como isso e acabe por cansar passados os momentos iniciais. Mas ele há gostos para tudo...

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 7  
**DIFICULDADE (1-10):** 6  
**CONSELHO:** Veja antes de comprar.

## TOP «A CAPITAL»

# OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — CRAZY CARS
- 2.º — THE FLINSTONES
- 3.º — MAD MAX
- 4.º — CHARLIE CHAPLIN
- 5.º — PLATOON
- 6.º — TARGET RENEGED
- 7.º — GHOSTLY GRANGE
- 8.º — HUNDRA
- 9.º — SOLDIER OF LIGHT
- 10.º — ARKANOID

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum Informática — Centro Comercial da Portela e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

# VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

## Pokes & Dicas

ENTRE mapas novos e velhos se faz mais esta edição de «pokes» e «dicas». Esperemos que uns sirvam para pôr na prateleira, por uma vez, coisas mais antigas. E, claro, que outros facilitem a investigação de títulos tão recentes — e interessantes — como *Action Force II*.

Por falar em jogos interessantes, muitos de vós já devem ter notado que dos jogos recentemente aqui analisados, muitos são tão fracos que até mete dó. A culpa não é nossa (ou minha — JA) mas dos programadores de casas como a *Pirate Software*, que fazem muito, mas são de baixa qualidade.

Também alguns leitores pedem que a crítica de jogos seja alargada, com mais jogos a serem revistos em cada edição. Até que não é má ideia, só que por vezes falta o produto principal: os jogos. E se vocês fizerem bem as contas, com cerca de 3 jogos analisados em cada semana, acabamos por «espreitar» 12 jogos por mês, se compararmos esse volume com o analisado nas revistas inglesas de edição mensal. E é preciso não esquecer que muitos dos jogos que os ingleses podem comprar nunca chegam a Portugal...

Mas deixemo-nos de coisas tristes (com o tempo tudo melhorará) e vamos às cartas que chegaram ao Poço da Cidade da Cidade e conseguiram entrar neste espaço de «pokes e dicas».

### Future Knight e S. Circuit

Quer trocar «pokes» e «dicas» e o resto e vive na Rua Garcia de Resende, 21-1.ª frente, Feijó, 2800 Almada. Chama-se José Manuel Carriço e quase tem espaço reservado nos recentes números deste suplemento. Desta vez com mapas para *Short Circuit* (a primeira parte) e *Future Knight*, «pokes» e mais coisas boas. Espreitem só.

**SKAOLIN'S ROAD** — Carregar na tecla da vírgula e na tecla do cursor «para baixo» (↓). Assim, mantendo estas duas teclas premidas simultaneamente, os níveis irão passando (quando se chega ao nível pretendido basta deixar de manter as teclas premidas).

Nota: «Dica» para *Spectrum* + (48 K), *Spectrum* + (128 K) e *Spectrum* + 2.

**SKAOLIN'S ROAD** — Carregar nas teclas «C», «V», «X», «space», «caps shift» e «7» simultaneamente, assim os níveis vão passando. Quando se chega ao nível pretendido «tirar» os dedos das teclas.

Nota: «Dica» para *Spectrum* 48 K, *Timex* 2048 e *Timex* 2068.

**SUPER SOCCER** — Quando os jogadores chegarem ao relvado, carregar em «7» + «6» + «4», simultaneamente. Assim, o jogo passa ao período seguinte. Ai, fazer o mesmo e continuar até chegar aos «penalties» onde será mais fácil ganhar.

**DRUID I** — Em cada nível existe um quadrado com uma estrela, para recuperar a energia perdida, permaneçam sobre ele durante algum tempo.

**SABOTEUR I** — Se quiserem parar o tempo, vão ao local onde se põe a bomba e teclar «fire».

#### • FORMULA ONE (teclas).

→ Fase do jogo em que se estrutura e escolhe a equipa

- 6 — Para cima
- 7 — Para baixo

→ Paragens na «box»

- Q — Para cima
- Z — Para baixo
- T — Para a esquerda
- P — Para a direita
- N — Executar a manobra

→ Durante a corrida

- P — Pedido de «box»
- C — Cancelar o pedido de «box»
- F — Gráfico da corrida
- M — Só dados
- G — Opção de jogo
- S — Fazer «save» do jogo

#### • SCARION

→ Vão sempre a metade da velocidade total (ou, talvez, a um pouco mais).

→ Usem sempre uma enciclopédia e/ou um dicionário para resolver os problemas propostos.

→ Não se aproximem muito do inimigo, pois isso é bastante perigoso.

#### • BOOTY

- 10 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 0
- 20 CLEAR 26870
- 30 LOAD " " SCREEN \$
- 40 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 0
- 50 PRINT AT 19,0 : LOAD " " CODE 26880
- 60 RANDOMIZE USR 26880
- 70 POKE 58294,0
- 80 RANDOMIZE USR 52500

#### • BATTY

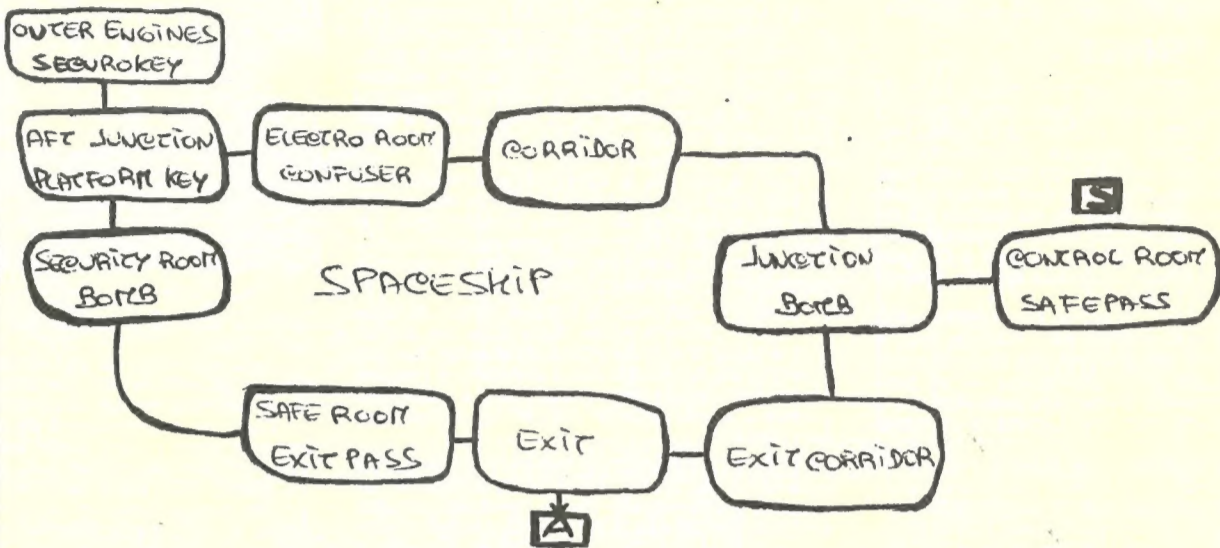
- 20 CLEAR 60000 : LOAD " " CODE : POKE 65522,252
- 30 FOR N = 64512 TO 64517 : READ A :
- POKE 906N,A : NEXT N
- 40 PRIVE USR 64753
- 50 DATA 50,56,189,195,0,104

#### • ELEVATOR ACTION

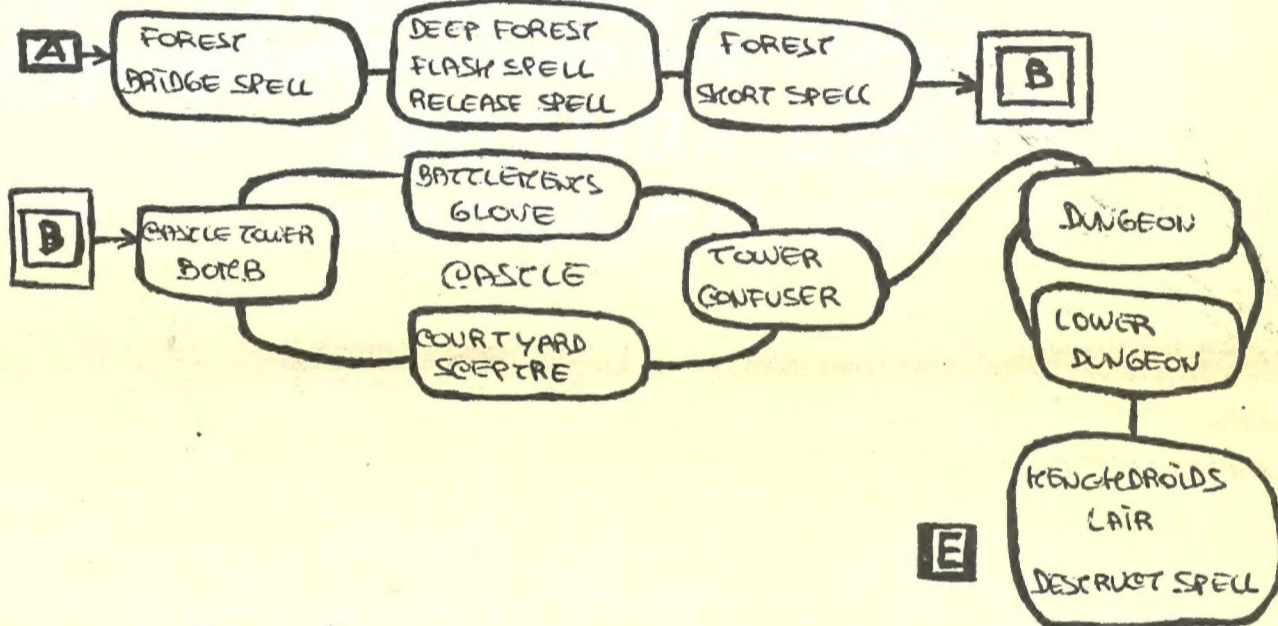
- 20 CLEAR 65535
- 30 LOAD " " CODE 64752,0
- 40 POKE 64752,0
- 50 POKE 64753,254
- 60 FOR J = 65024 TO 65030 : READ A : POKES, J, A : NEXT S
- 70 DATA 175,50,101,164,195,35,148

- DYNAMITE DAN I — POKE 52678,0
- FAIR LIGHT — POKE 61928,0
- ROBOT MESSIAN — POKE 53336,0
- ROLLER COASTER — POKE 38988,255
- CYLU — POKE 37919,0
- ZORRO — POKE 53729,0
- SWEEVO'S WORLD — POKE 33219,0
- MIKIE — POKE 40554,62
- " — POKE 40555,53
- " — POKE 40556,0
- FINDERS KEEPERS — POKE 34252,0
- MUTANT MONTY — POKE 54933,0
- POGO — POKE 44259,182 (vidas infinitas)
- JET SET WILLY II — POKE 28438, 141 (vidas infinitas)
- FAHRENHEIT 3000 — POKE 29818,0 (vidas infinitas)
- BORZAK — POKE 56122,0 (vidas infinitas)
- " — POKE 56123,0 (vidas infinitas)
- TURMOIL — POKE 57903,0 (vidas infinitas)

## FUTURE KNIGHT



## FOREST



S → COMEÇO

E → FIM

Jose Manuel Carriço  
Feijó

© YOUR SINCLAIR 1987

- BRIAN BLOODAXE — POKE 26582,0 (vidas infinitas)
- CAULDRON — POKE 40056,0 (vidas infinitas)
- RUPERT — POKE 46374,0 (vidas infinitas)
- ARABIAN NIGHTS — POKE 57838,0 (vidas infinitas)
- MAGIC CARPET — POKE 29530,0 (vidas infinitas)
- PYSAMARAMA — POKE 48658,0 (vidas infinitas)
- GYROSCOPE — POKE 59146,0 (tempo infinito)
- MANIC MINER — POKE 35136,0 (vidas infinitas)

### Primeiro para Action Force II

O primeiro mapa para o jogo do *Gang of Five* já chegou ao Poço da Cidade. Veio do Jovisoft, de Torres Vedras, um clube formado por três leitores de «videojogos»: o João Pedro, o Miguel e o André. E estes amigos continuam interessados em receber correspondência de outros leitores. Escrevam-lhes para a Avenida General Humberto Delgado, lote 24-4.ª-esq., 2560 Torres Vedras. Os mais apressados podem telefonar, usando o (061) 23461.

Os membros do Jovisoft andam muito atarefados com a publicação do jornal do clube e, por isso mesmo, enviaram alguns exemplares do boletim que editam. É uma dessas páginas, com um mapa de *Bubbler* e alguns «pokes», que aparece por aqui. Pode ser que sirva a alguém e de qualquer modo fica dada a notícia da existência deste elo de ligação entre os membros do clube.

Agora, e esta é para o Jovisoft: as vossas críticas dos jogos parecem-me muito iguais a outras que já vi. Só que não me lembro onde. Podem esclarecer-me?

Como é de regra, o primeiro mapa a chegar aqui tem direito a um prémio (isto, claro, se estiver bem feito e passar no exame). Por isso mesmo, espreitem o correio...

### É um «poke» para Action Force II

O Luís, de Benfica, Lisboa, escreveu para se queixar que um «poke» para *Renegade* (rotina é a palavra certa) que apareceu aqui, há pouco tempo, enviado por um leitor, é igualzinho a um que ele já enviara (e foi publicado) mas que infelizmente saiu «gralha». E foi copiado assim e tudo.

Aborrecido está o Luís e com razão, mas o mais importante é que a rotina saia e sirva a alguém. Mas agora, e para provar que tem mais material em carteira, o Luís enviou também uma série de «pokes» feitos por ele próprio e que funcionam nas versões

dos jogos que ele possui. Destes o que parece ser mais actual e requisitado, é o de *Action Force II*. Mas há mais...

#### ACTION FORCE II

- 1 REM LUIS ©
- 10 CLEAR 24276 : LOAD " " SCREEN\$ : POKE 23570,16 :
- LOAD " " CODE
- 20 POKE 519505,36 : REM (vidas infinitas)
- 30 POKE 51456,36 : REM (energia infinita)
- 40 POKE 51710,36 : REM (tempo infinito para destruir o tanque)

50 RANDOMIZE USR 51213

#### ARKANOID REVENGE OF DOH (vidas infinitas)

- 1 REM LUIS ©
- 10 CLEAR 29999 : LOAD " " SCREEN\$ : POKE 23570,16
- 20 LOAD " " CODE : POKE 35436,36 :
- RANDOMIZE USR 30000

#### RENEGADE

- 1 REM LUIS ©
- 10 LOAD " " CODE 16384
- 20 READ a : IF a > 255 THEN LET b = a : GO TO 20
- 30 ± F a <> 255 THEN POKE b, a : LET b = b + 1 :
- GO TO 20
- 40 RANDOMIZE USR 32768
- 50 DATA 16386,17,200,191,175,55,205,86,5,62,36,50,87,160
- 60 DATA 32768,49,55,64,221,33,56,64,195,2,64,255

#### DEFLEKTOR

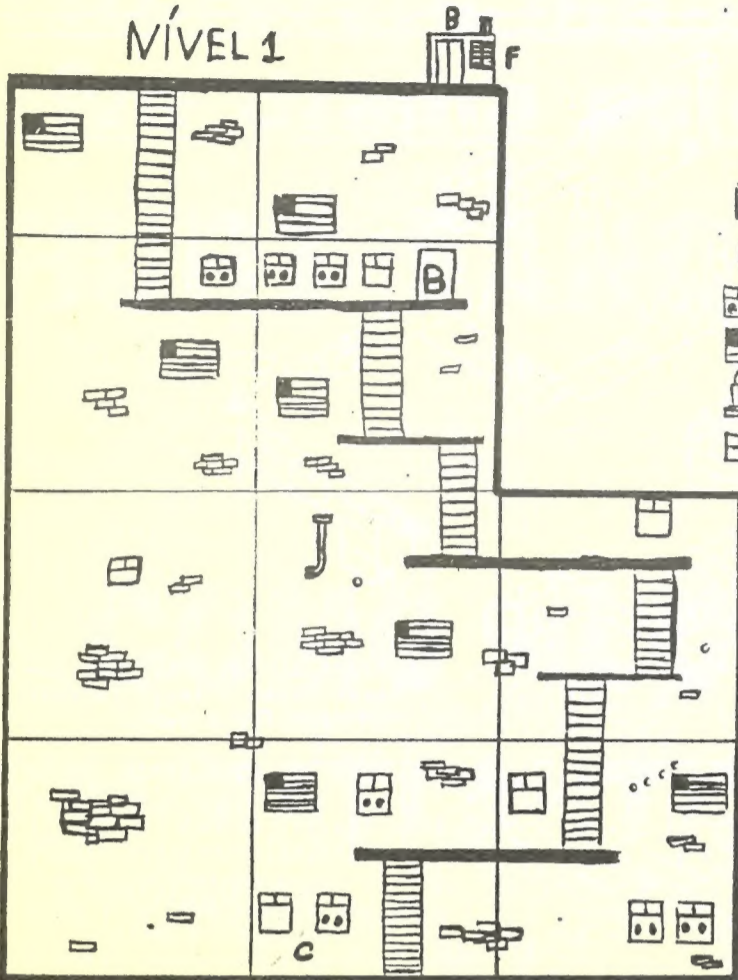
- POKE 41892,24 (vidas infinitas)
- POKE 51415,24 (sem inimigos)
- POKE 49981,201 (energia infinita)
- POKE 50157,201 (sem sobrecargas)
- RAND USR 64768 (começo do jogo)

### Cybernoid continua

Os mapas de Fernando José Bau já vos permitiram jogar com segurança parte de *Cybernoid*. Agora é a vez de continuar a batalha, com a viagem no terceiro nível. E mais uma vez o segundo desenho do Fernando vem acompanhado de «dicas» para cada um dos quadros. Ninguém pode pedir mais. Mas antes que o

# ACTION FORCE II

NÍVEL 1



## LEGENDA:

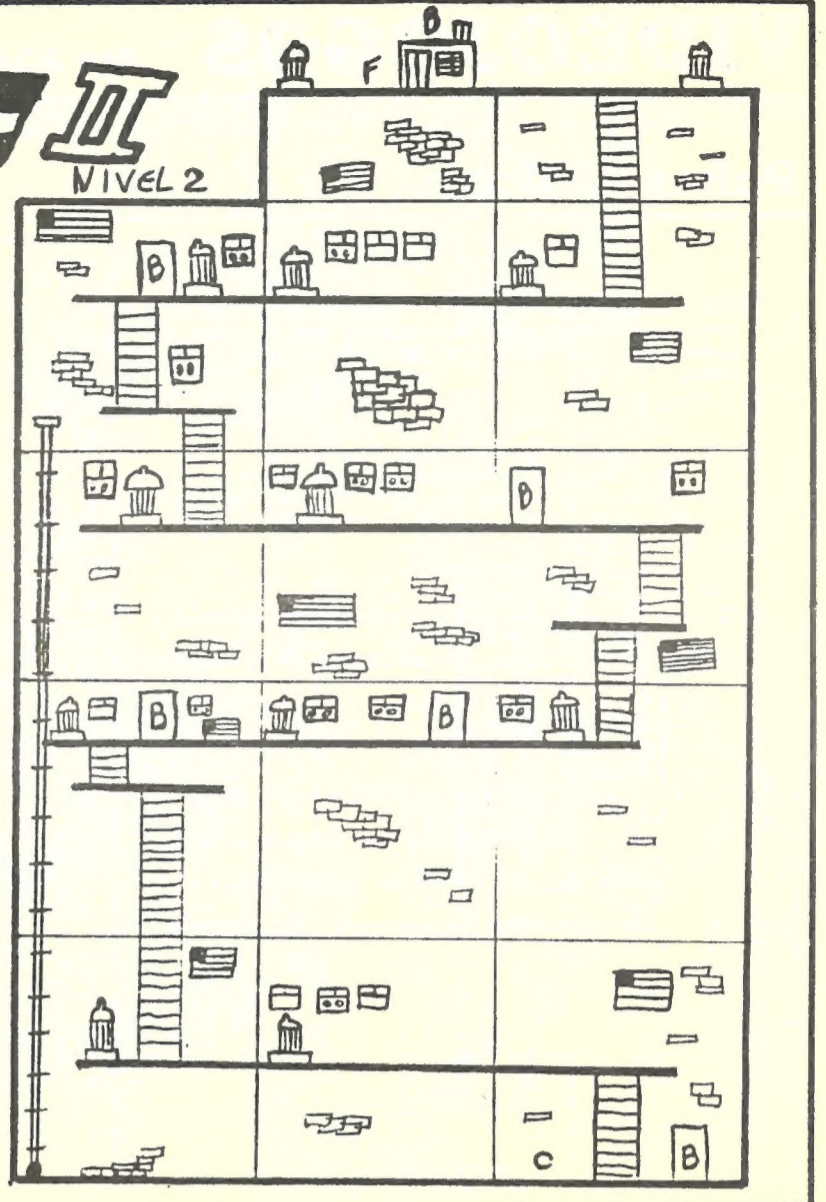
- C - Começo / F - Fim
- Escadas
- B - Bandido
- Espião à janela
- Energia
- Espião no lixo
- Janela

Por:

**JOVISOFT**

JOÃO PEDRO  
MIGUEL  
ANDRÉ

NÍVEL 2



tempo se esgote, vamos mas é à informação. Já carregaram o jogo e passaram os dois níveis? Então força.

### «Dicas»

1.º QUADRO — Desçam para perto dos dois primeiros mísseis e atirem uma «bomb» para cada um. Passem rapidamente por cima dessa mesa e apanhem o escudo exterior. Esperem que os dois primeiros mísseis de cima explodam (o que acontece mesmo ao nosso lado). Logo que apanhem o escudo exterior, este destruirá os dois mísseis que se encontram à nossa frente. Subam e destruam os outros dois mísseis que se encontram em cima.

2.º QUADRO — Logo que entrem neste quadro atirem imediatamente um «bounce» de modo que acerte no atira-tiros. Desviem-se das bolas e dos tiros (se possível). Passem para o outro quadro mas cuidado com os mísseis que se encontram no tecto.

3.º QUADRO — Logo que entrem atirem um «seeker» para que este destrua o atira-tiros.

4.º QUADRO — Se precisarem ou se quiserem, apanhem a vasilha, a metralhadora e o escudo exterior, mas cuidado com as naves que vêm de baixo.

5.º QUADRO — Neste quadro apanhem as vasilhas nas armas de que mais necessitarem e, depois, atirem um «bounce». Se o «bounce» não destruir os tijolos que obstruem a passagem atirem outro «bounce» ou então utilizem «bombs» ou mesmo tiros mas cuidado com o inimigo neste último caso.

6.º QUADRO — Logo que entrarem destruam os dois mísseis que se encontram à nossa frente com duas «bombs» e subam logo para cima por causa da lagarta não nos pegar.

7.º QUADRO — Assim que entrarem atirem um «seeker» para que este destrua o atira-tiros. Se quiserem destruam a estátua com uma «bomb». Passem para o outro quadro mas sempre com o dedo no «fire» para destruir as naves que vêm contra nós ou então que atiram sobre nós.

8.º QUADRO — Neste quadro a entrada deve ser feita com o lançamento de um «bounce» para destruir os canhões e os mísseis. Atirem sobre as naves para passar para o próximo quadro. Se conseguirem fazer isto sem utilizar a arma ainda melhor porque poupam uma munição mas têm mais possibilidades de perder uma vida.

9.º QUADRO — Passem as primeiras duas partes normalmente, quanto às outras duas para facilitar utilizem o «shield».

10.º QUADRO — Se quiserem destruam as estátuas que vos dão pontos. Desviem-se e atirem sobre as naves. Se quiserem apanhem o bônus que algumas deixam.

11.º QUADRO — Logo que entrarem atirem um «seeker», para que este destrua o atira-tiros. Desviem-se e atirem sobre as naves. Se quiserem apanhem o bônus que algumas deixam.

12.º QUADRO — Logo à entrada atirem um «seeker», este destruirá o atira-tiros. Desviem-se e atirem sobre as naves.

13.º QUADRO — Apanhem o escudo exterior. Destruam as naves que vêm em nossa direcção.

14.º QUADRO — Logo que entrarem atirem um «seeker» para que este destrua o atira-tiros. Atirem sobre as naves, mas cuidado com os mísseis que se encontram numa mesa no tecto.

15.º QUADRO — Destruam os mísseis com duas «bombs». Destruam os tijolos que obstruem a passagem com tiros. Quanto aos dois tijolos que obstruem a passagem para o quadro seguinte, neste caso atirem um «bounce».

16.º QUADRO — Passem o vácuo (?) normalmente ou com o «shield». Destruam a estátua que obstrui a passagem.

17.º QUADRO — Logo que entrarem coloquem-se num dos pilares mais baixos devido às bolas que são atiradas pelo atira-bolas. Se conseguirem passar isto de uma só vez melhor, porque além destas bolas a lagarta também está lá para nos tirar uma vida, por isso, neste caso, utilizem o «shield». Se o utilizarem no quadro anterior já não o têm, por isso no quadro anterior tentem passar o vácuo normalmente para poderem utilizar o «shield» neste quadro.

18.º QUADRO — Desçam para o quadro seguinte, mas cuidado com as naves que aparecem por onde nós queremos entrar.

19.º QUADRO — Logo à entrada atirem um «seeker» para destruir o atira-tiros. Não destruam logo os tijolos pois os mísseis vão bater nas bolas devido à nossa passagem na sua direcção, assim não batem em nós. Só depois destruam os tijolos e as bolas e cruzes. Passem para o quadro seguinte.

20.º QUADRO — Atirem um «bounce» para que este destrua a estátua, os mísseis e o atira-tiros, se este não destruir tudo

atirem outro «bounce» ou «bombs» ou «seeker». Atirem e desviem-se das naves.

21.º QUADRO — Atirem e desviem-se das naves.

22.º QUADRO — Logo que entrarem atirem três «seeker» ou um «bounce» para destruir os atira-tiros.

23.º QUADRO — Esqueçam os mísseis e destruam as naves para passar para o quadro seguinte.

24.º QUADRO — Quando entrarem neste quadro tenham cuidado com os mísseis que se encontram dispostos sobre mesas no tecto, passem por baixo de um lado para o outro que os mísseis irão rebentando ao caírem cá em baixo. Apanhem a vasilha, a metralhadora e o escudo exterior.

25.º QUADRO — Tentem passar este quadro sem gastar armas. Desviem-se das naves e atirem sobre as mesmas. Cuidado com o atira-tiros.

26.º QUADRO — Desviem-se e atirem sobre as naves.

27.º QUADRO — Destruam as estátuas para ganharem mais pontos. Cuidado com as naves que aparecem por baixo.

28.º QUADRO — Destruam as bolas e cruzes com um «bounce» ou com «bombs». Passem para o quadro seguinte mas cuidado com o atira-bolas. Se necessitarem utilizem o «shield» para esta tarefa senão façam-na normalmente.

29.º QUADRO — Coloquem-se nos pilares verdes mais baixos devido às bolas atiradas pelo atira-bolas. Vão passando de pilar em pilar ou se conseguirem, tudo de uma vez.

30.º QUADRO — Atirem dois «seeker» para destruírem os dois atira-tiros que se encontram, um, no chão e, outro, no tecto. Atirem e desviem-se das naves.

31.º QUADRO — Façam os mísseis explodir ou destruam-nos vocês. Destruam as estátuas e apanhem a metralhadora e o escudo exterior.

32.º QUADRO — Passem as duas primeiras partes normalmente. Quanto às outras duas utilizem o «shield» para facilitar. Cuidado com o míssil que se encontra logo à entrada deste quadro. Logo que entrarem neste teletransportador acabarão este maravilhoso jogo, pois voltaremos ao 1.º nível.

### Ajuda para Mask 3

Quem é que pediu um carregador para Mask 3? O Nuno Filipe Lança Moga, da Rua Viriato, 5, 1.º dt.º, 2800 Almada, escreveu indicando que alguém pediu um «poke» ou rotina para este jogo, recentemente, e por isso mesmo decidiu juntar ao material que enviou para o Poço da Cidade o dito, cujo carregador funciona na versão que ele tem. E vai ser uma maravilha se funcionar nas restantes (vou já experimentá-lo...). Entretanto, o Nuno indica que o carregador que ele envia serve para a versão de 48K e 2048 da Timex. Quem quiser usar este truque de magia no 128K e +2 terá de mudar a linha 30 para:

```
30 FOR F = 65413 TO 65426 : READ A : POKE F,A : NEXT F
```

E após isto, vamos ao material.

### MASK 3

```
5 REM PAULO SOUSA (copiado)
10 CLEAR 24570
20 LOAD " " CODE
30 FOR F = 65380 TO 65393 : READ A : POKE F,A : NEXT F
40 RANDOMIZE USR 65280
50 DATA 62,58,50,221,179,50,162,186,50,208,194,195,0,145
```

- LIGHT FORCE: POKE 40725,172
- THREE WEEKS IN PARADISE: Quando perderem a primeira vida, enquanto estiverem no chão, teclém ao mesmo tempo «P», «D» e «símbol shift».
- ALLIENS: POKE 24680, n (n = (N.º da sala em que se deseja começar).
- PROHIBITION 1 e 2: POKE 25075,104
- FRIGHTMARE: Apanhem as taças e com a pistola e balas matem as caras que voam.
- RELÓGIO — Tudo em camara lenta.
- SACO — Mata os bonecos todos de uma só vez.

```
5 REM GUN RUNNER
10 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7
20 CLEAR 25317
30 LOAD " " CODE
40 POKE 64531,68 : RANDOMIZE USR 64512
```

```
50 POKE 65120,12
60 FOR N = 23308 TO 23323
70 READ A : POKE N,A : NEXT N
80 DATA 175,50,19,192,50,132
90 DATA 190,50,169,192,50
100 DATA 69,205,195,198,187
200 RANDOMIZE USR 65082
```

```
5 REM RAMBO
10 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 1
20 CLEAR 24999
30 LOAD " " SCREEN$ : POKE 23570,16
40 LOAD " " CODE : FOR F = 13 TO 21 : PRINT AT F, 0 :
NEXT F : FOR F = 0 TO 1 : PRINT #1 : AT F, 0 : NEXT F
50 LOAD " " CODE : POKE 27401,52 : POKE 30263,60
60 RANDOMIZE USR 20140
```

### Salada de «dicas»

O leitor Nuno Pereira, da Amadora, gostaria de ver um espaço reservado aos jogos de 128K e sujere que a classificação dos jogos seja feita segundo os diferentes géneros. E este leitor gostaria mesmo que os «pokes» e «dicas» fossem separados segundo o tipo de jogos a que se destinam. Boas ideias Nuno, mas muito difíceis de pôr em prática (estas últimas, claro). Basta-te olhar para as revistas inglesas e vais encontrar tudo numa autêntica salada. E se olhares bem para o suplemento de «videojogos» encontras coisas já separadas: a acção e a aventura. Tudo o resto se encaixa, afinal num dos géneros.

Claro que aqui não se incluem a estratégia e a simulação, mas este tipo de jogos não é tão frequente que justifique espaço separado. E, de qualquer modo, sempre que o achamos necessário (e é sempre com prazer que o fazemos) damos destaque a este tipo de programas.

Quanto à tua sugestão para o 128K, ela tem possibilidade de tornar-se realidade. Mas por ora (até porque não há assim tantos jogos para o 128) vamos continuar com este modelo.

E agora, antes que a tinta acabe, vamos ao teu material:

### ULTIMATE COMBAT MISSION (CRASH)

```
1 REM U.C.M.
15 PAPER 0 : INK 0 : BORDER 0 : CLEAR 24575
20 LOAD " " SCREEN$
30 PAPER 8 : INK 8 : BRIGHT 8 : OVER 1 : PRINT AT 0,0 :
LOAD " " CODE
40 POKE 36337,0 : POKE 43734,0
50 RAND USR 44744
```

### NORTHSTAR (CRASH)

```
10 LOAD " " CODE : FOR N = 65448 TO 65455 :
READ M : POKE N,M : NEXT N
20 DATA 62,36,50,243,188,195,191,183
30 RAND USR 65428
```

NEBULUS (CRASH) — Carregue em «N», «E», «B» e «shift», terá vidas infinitas. E carregue num número de 0 a 9, irá para o nível correspondente.

ROLLING THUNDER — No «menu» teclé «Jimbo» até ouvir um pequeno barulho e terá vidas infinitas.

GARFIELD (CRASH) — Carregue «S» + «shift» e em todas as letras da palavra «Garfield». Carregue num número de 1 a 5 para ir para «screens» diferentes.

TERRAMEX — Na sala da Fórmula Fortisque Smithe — Use o taco e a bola.

Big John Caine — Use esporas

Herr Kruache — Use barril de cerveja

Wu Pong — Use «flash»

Henry Beaucoup — Use uncinho

THE FLINTSTONES — No primeiro nível, toque no balde para ter tinta no pincel e não agarre o bebé. Para mover o escadote ponha-se junto dele (experimente várias distâncias) e quando andar ele vem.

No 2.º nível (na parte em que tem que salvar a sua filha) no segundo «screen» há uma pedra diferente das outras. Ponha-se em cima dela e teclé «cima». Depois vá apanhar o saco de água.

(Continua na pág. seguinte)

# VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

## Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

**IKARI** — Quando encontrar um quadrado com as letras «IN» ponha-se em cima dele e fique com o dedo em «fire» e poderá andar num tanque mas tem que ir apanhando gasolina.

**IK +** Para conseguir:

- O cinto amarelo — Tem que fazer 8 mil pontos
- O cinto verde — Tem que fazer 16 mil pontos
- O cinto Púrpura — Tem que fazer 25 mil pontos
- O cinto castanho — Tem que fazer 35 mil pontos
- O cinto preto — Tem que fazer 50 mil pontos

**ACTION FORCE II**

- No nível 2 — Use a «bazooka»
- No nível 3 — Use a «machine gun»

**COOKIE** — O objectivo é atirar as «coisas» para dentro do prato no fundo do «screen».

**GUNSHIP** — (Teclas: copiado de «A Capital» de 15 Janeiro de 1988)

- 1 — LIGAR/DESLIGAR MOTOR 1
- 2 — LIGAR/DESLIGAR MOTOR 2
- 3 — ROTORES
- W — ARMAS
- F — LARGAR FONTE DE CALOR (por causa dos mísseis inimigos)
- C — LARGAR LIMALHAS (para iludir mísseis e radares)
- Y — PAUSA
- J — LIGAR/DESLIGAR (medidas contra radares inimigos)
- K — LIGAR/DESLIGAR (medidas contra infravermelhos)
- I — ESQUERDA
- O — FRENTE
- P — DIREITA
- Q — SUBIR
- A — DESCER
- D — RELATÓRIO DE DANOS
- Z — RODAR À ESQUERDA
- X — RODAR À DIREITA
- R — EJECTAR-SE
- M — MAPA
- SPACE — MODIFICAR MENSAGENS
- ENTER — PARAR ROTAÇÃO

**VENON** — CÓDIGOS (PASSWORDS)

- MAYHEN
- TRANSMOGRIFY
- VALKYR

Para passar os mísseis, fique quieto à espera dele, depois quando ele estiver perto (usando o *Jet Pac*) esquivem-se.

**TRANTOR** — Algumas das palavras-chaves são:

- SOFTWARE
- COMPUTER
- MEGAGAME

**YETI** — No segundo «screen» vão a andar na direcção da máquina que dispara, sempre a disparar, apanhe o escudo.

**PEOPLE FROM SÍRIUS** — Para escapar tem que encontrar cinco partes de uma chave electrónica que o vai teletransportar para uma nave.

**ACTION FORCE** — O objectivo é fazer avançar o «jipe», desimpedindo o caminho.

**CAPITÃO AMÉRICA** — Quando sai do elevador mate os andróides que aparecem e dirija-se para a direita e tecla «cima».

**SALAMANDER** — Para destruir as «mãos» metálicas basta acertar numa estela do seu corpo.

### Super Stuntman e outros

O André Faria B. Luna Leão achou que era tempo de dar a sua contribuição para este espaço. Assim, ei-lo a ocupar as linhas que se seguem.

**JACKAL** — Devemos progredir devagar mas «limpando» todos os inimigos da zona.

**CANHÕES** — Devemos avançar ligeiramente ao lado do centro do canhão, porque assim o tiro não nos atinge e, quando o canhão estiver ao alcance do nosso tiro, disparar.

«JIPES» — Devemos sempre esconder-nos atrás de qualquer coisa (cerca ou muro).

**TANQUES** — Devemos sempre evitar estar de frente para o canhão. Devemos abatê-lo de lado. O jogo só tem 1 nível e acabando-o voltamos ao início.

**BOBSLEIGH** — Na partida devemos saltar logo para o trenó, e se quando passarmos a linha de partida a velocidade for inferior a 20 quilómetros (mais ou menos), e se o botão de «fire» estiver premido, venceremos todas as provas. Para se evitar que o trenó aumente a velocidade devemos carregar ou na tecla da esquerda ou na tecla da direita, de maneira que o trenó vá contra um dos lados.

**SUPER STUNTMAN** — Atenção com os fogos vermelhos e com as balas de canhão pois provocam acidentes, e ao fim de três acidentes num nível o jogo termina. Os níveis são os seguintes:

- NÍVEL 1 — Perseguição de carros no deserto
- NÍVEL 2 — Corrida em barcos a motor
- NÍVEL 3 — Travessia de uma floresta
- NÍVEL 4 — Salto do «Grand Canyon»
- NÍVEL 5 — Combate nas ruas de Nova Iorque
- NÍVEL 6 — Corrida de barcos nos rápidos
- NÍVEL 7 — Cena final

**FRANK BRUNO'S BOXING** — Nome: «AND»

- CÓDIGOS: MM710F49B
- B7X10L05
- FK5IN0A07
- CE9IN9817
- IHCIN96A8
- ML6IN4B6
- BFAINNZL5
- CGAINA5LA

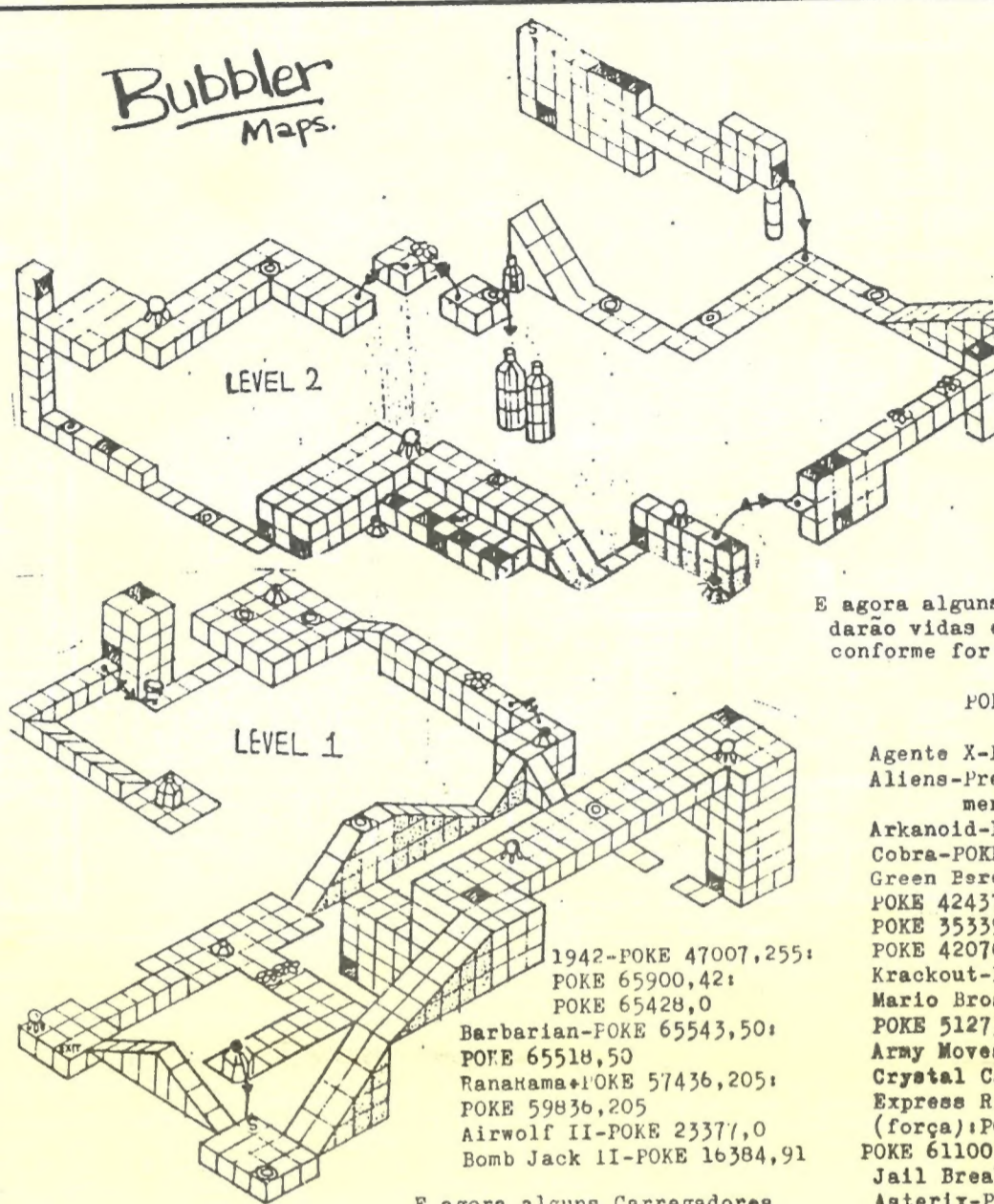
**EXPLODING FIST**

- 10 LOAD " " SCREEN\$ : LOAD " " CODE : POKE 44793,255 :
- RAND USR 39982

O tempo será de 255 segundos por nível.

**AUFIEDERSEHEN MONTY**

- CLEAR 32767 : LOAD " " CODE : RAND USR 37799
- De seguida apanhar o primeiro objecto à esquerda.



E agora alguns POKES que lhe darão vidas e tempo infinito conforme for o caso.

### POKELANDIA

- Agente X-POKE 26817,201
- Aliens-Premir simultaneamente C,O,I,N.
- Arkanoid-POKE 33702,0
- Cobra-POKE-36516,58
- Green Esret-POKE 42400,801
- POKE 42437,0; POKE 42438,255
- POKE 35339,1; POKE 35338,1;
- POKE 42076,0
- Krackout-POKE 46565,0
- Mario Bros-POKE 50362,255;
- POKE 51273,255
- Army Moves-POKE 54597,0
- Crystal Castles-POKE 63133,C
- Express Rider-POKE 60503,0 (força); POKE 60143,0 (vidas)
- POKE 61100,0 (tempo)
- Jail Break-POKE 50651,0
- Asterix-POKE 35919,164
- Rogue Trooper-POKE 30924,0

E agora alguns Carregadores já devidamente testados pelos elementos do clube.

-SABOUEUR II-  
10 REM JOVISOF  
20 REM SABOUEUR II  
30 CLEAR 25099  
40 LOAD ""SCREEN\$  
50 LOAD ""CODE  
60 POKE 37122,0  
70 POKE 61340,201  
80 RANDOMIZE USR 25100

-1942-  
20 CLEAR 26999: LOAD "" CODE:  
LOAD "" CODE  
30 FOR M=65406 TO 65428: READ a:  
POKE M,a: LET t-tia: NEXT M  
40 IF t(<) 3340 THEN PRINT "data error"  
:STOP  
50 RANDOMIZE USR 65400  
60 DATA 221,33,0,64,17,232,139,62,255,  
55,205,86  
70 DATA 5,48,241,175,50,54,182,61,50,80,  
204,205  
80 DATA 107,13,195,47,204

- PLEXAR-  
10 BORDER 0  
20 PRINT AT 10,6;"start  
plexar tape"  
22 LOAD "" CODE  
23POKE 37329,195  
30 POKE 37330,0  
40 POKE 37331,98  
50 FOR f=25088 TO 25095  
60 READ a: POKE f,a  
70 NEXT f  
80 DATA 62,0,50,138,136  
90 DATA 195,136,144  
100 RANDOMIZE USR 37263

### IMPACTE

— Códigos dos 10 e 20 níveis, respectivamente:  
EGGS, CHIP

### Yety e Nether Earth

O João António R. P. da Silva, da Praceta Ivens, 6, 1.º-esq.º, 2725 Mem-Martins, andou perdido nas neves do Tibete e chegou ao acampamento no fim do primeiro nível. Foi dali que enviou o mapa que fez já aconchegado no calor da tenda. Mas como os serviços de correio desde aquelas bandas estão um pouco atrasados, o mapa dele acabou por juntar-se a um outro, já feito, quando voltou a casa, do jogo *Nether Earth*. E o João António ainda teve tempo para escrever «dicas» detalhadas para os dois jogos. Por isso mesmo vai receber um incentivo de «A Capital».

**YETI** — PRIMEIRO NÍVEL

- «ÉCRAN» 1 — Matar o feiticeiro com uma bomba; seguir em frente, tendo o cuidado com seres que possam aparecer.
- «ÉCRAN» 2 — Avançar até ao escudo; ter cuidado com o disparador; recuar até ao monte de terra mais pequeno; saltar para cima dele; saltar para o outro maior; sair do «écran».
- «ÉCRAN» 3 — Saltar e disparar uma bomba contra a torres (ter o cuidado de, neste «écran» e no outro anterior, avançar rapidamente, para o efeito de o escudo não acabar).
- «ÉCRAN» 4 — Destruir objecto; avançar, tendo cuidado com seres que possam aparecer.
- «ÉCRAN» 5 — Saltar o fogo; destruir objecto; saltar pico; disparar contra seres.
- «ÉCRAN» 6 — Saltar pico; apanhar munições; saltar pico, tendo o cuidado com os seres.
- «ÉCRAN» 7 — Matar feiticeiro; ter cuidado com os seres.
- «ÉCRAN» 8 — Passar pela torre; parar junto do pico (disparando, por cauda do disparador). Saltar pico; apanhar escudo.
- «ÉCRAN» 9 — Saltar pico (é essencial que não se falhe, porque se morremos perde-se o efeito do escudo e o mais provável é que se acabem todas as vidas, porque os

bonecos que saem da casinha são indestrutíveis); apanhar poção; Destruir a casinha.

«ÉCRAN» 10 — Disparar bomba contra objecto; saltar o fogo; ter cuidado com os seres.

«ÉCRAN» 11 — Matar feiticeiro; disparar contra os seres; apanhar munições.

«ÉCRAN» 12 — Saltar monte de terra; saltar o outro monte; disparar contra os seres.

«ÉCRAN» 13 — Avançar e disparar contra o disparador e contra os seres.

«ÉCRAN» 14 — Saltar e disparar bomba contra a torre; disparar contra os seres.

«ÉCRAN» 15 — Saltar fogo; disparar.

«ÉCRAN» 16 — Destruir objecto; disparar; saltar; disparar; apanhar munições.

«ÉCRAN» 17 — Saltar monte; saltar o mais rapidamente possível para o outro monte; disparar bomba; saltar; disparar contra seres.

«ÉCRAN» 18 — Saltar; avançar; disparar; parar ou saltar (conforme a altura em que o ser aparece).

«ÉCRAN» 19 — Avançar; matar ser; entrar no túnel.

«ÉCRAN» 20 — Avançar trenó; parar um pouco antes do feiticeiro; disparar bomba; avançar disparando para evitar ser atingido por algum ser.

«ÉCRAN» 21 — Parar; disparar bomba; avançar; apanhar munições; disparar.

«ÉCRAN» 22 — Disparar; destruir objecto; avançar rapidamente; disparar.

«ÉCRAN» 23 — Destruir objecto; avançar; disparar.

«ÉCRAN» 24 — Apanhar munições; disparar.

«ÉCRAN» 25 — Avançar até à tenda. Fim do 1.º nível.

«ÉCRAN» 26 — Destruir objecto; avançar; disparar.

«ÉCRAN» 27 — Matar feiticeiro; avançar, tendo cuidado com o pico.

«ÉCRAN» 28 — Ter cuidado com o pico; saltar para o monte (ter o cuidado de não falhar o salto pois o pico apanha-nos). Não sei mais «dicas» porque perdi aqui.

### «DICAS» E CONSELHOS GERAIS:

— Não ficar muito tempo no mesmo «écran» pois aparece um ser indestrutível.

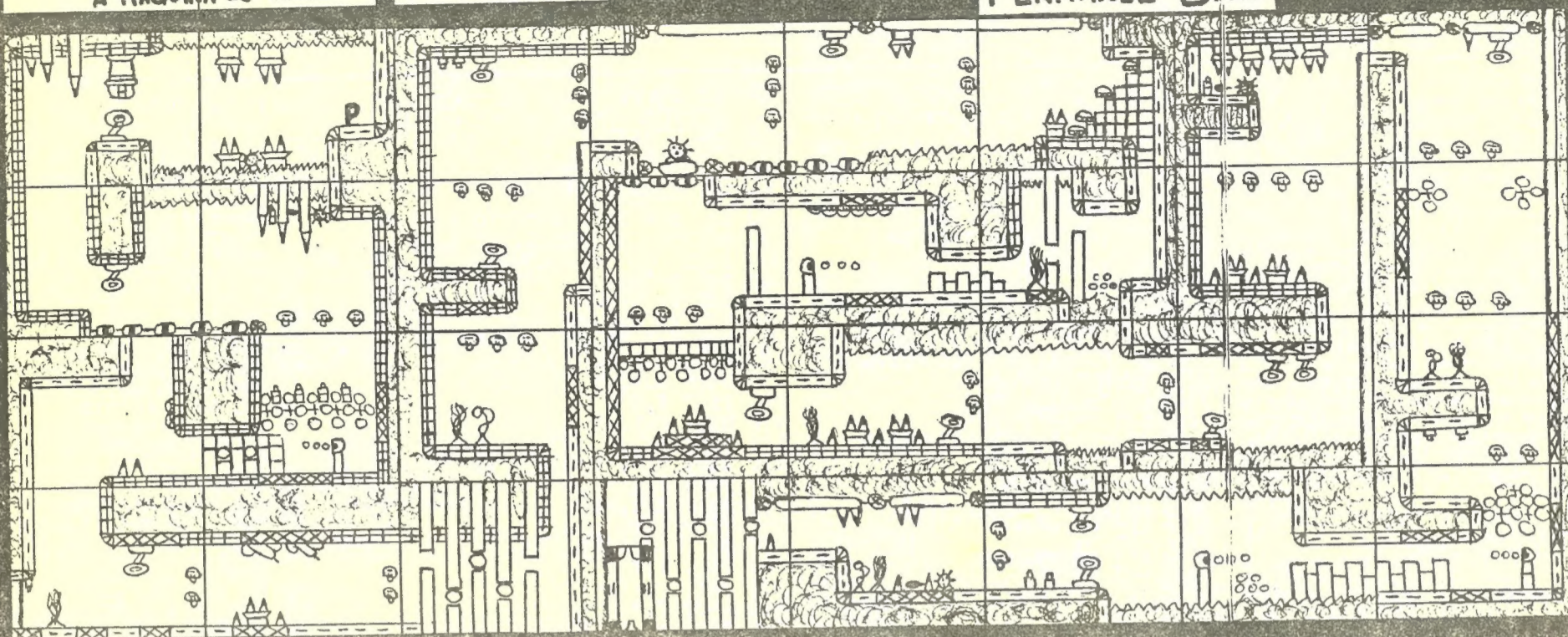
— Lembrem-se que assim que entrem num «écran», não é possível voltar atrás.

# CYBERNOID

A MÁQUINA DE COMBATE

NIVEL -3

POR FERNANDO BRAU



## LEGENDA

- |                 |                        |  |
|-----------------|------------------------|--|
| <b>INIMIGOS</b> | <b>A APANHAR</b>       | <b>OBJECTOS SEM IMPORTÂNCIA</b>  |
| ☹ - ATIRA-TIROS | ⊙ - NAVES              | ☪ - ESTÁTUAS   |
| VV - MÍSSEIS    | ⊙ - ATIRA-BOLAS        | ☺ - BOLAS E CRUZES (DEVEM SER DESTRUÍDAS PARA DESOBRSTURAR A PASSAGEM) |
| ☹ - ATIRA-BOLAS | ⊙ - LAGARTA            | ☺ - ESCUDO EXTERIOR  |
|                 | ⊙ - BÔNUS DE ARMAMENTO | ☺ - TIJOLOS (FAZER O QUE SE FAZ COM AS BOLAS E CRUZES)                 |
|                 | ⊙ - METRALHADORA       | ☺ - PRINCÍPIO  |

- Para disparar uma bomba, premir a tecla de disparar durante um certo tempo.
- Não disparar muitas vezes ao acaso, pois há um número limite de balas e bombas.
- Ter muito cuidado com o final de cada «écran», pois existem sempre seres que aparecem de surpresa.
- Quando andarem de trenó, devem ter cuidado com os seres que aparecem à altura da nossa cabeça, porque estes são muito difíceis de matar.
- No final do 1.º nível, são-nos dadas as 3 vidas iniciais.

### SOLUÇÃO PARA NETHER EART

Fazer um robô com uma carga de antigravidade (para o robô poder passar sobre as ravinas e o terreno áspero), («ANTI-GRAV»), um canhão («CANNON»), mísseis («MIS-SILES»), uma carga nuclear («NUCLEAR») e partes electrónicas («ELECTRONICS»). Carregar na opção «START ROBÔ», posicionar o nosso controlador na cabeça do robô e escolher a opção «DIRECT CONTROL» para se poder conduzir o robô aonde queremos ir. Conduzi-lo até ao local do mapa legendado por «local estratégico» (impedindo-se, assim, a passagem aos robôs inimigos).

Voltar à base e construir vários robôs da mesma maneira que construímos o primeiro. Posicionar o controlador até aparecerem as opções. Escolher a opção «SEARCH & CAPTURE» (para todos) e as sub-opções «NEUTRAL FACTORES», «ENEMY FACTORIES» e «ENEMY WAR-BASES» (escolhendo para os vários robôs uma destas sub-opções). A outros robôs, mandar destruir robôs inimigos (pôr em «GIVE ORDERS», «SEARCH & DESTROY» e «ENEMY ROBOTS»). Construir um robô e conduzi-lo para destruir possíveis robôs inimigos.

Quando o número de robôs inimigos for zero, o caminho está livre e podemos acabar o jogo à vontade.

A partir daí, há duas hipóteses:

- 1.º - Esperar que os nossos robôs façam o seu trabalho até acabar o jogo.
- 2.º - (Para os mais impacientes). Conduzir um robô e capturar ou destruir as três bases inimigas.

O jogo acaba com uma frase de felicitações por se ter ganho o jogo.

### «Poke» para Nether Eart

```

1 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7
5 CLEAR 65535
10 PRINT "NETHER EART"
20 LOAD " " CODE 64730
25 POKE 64753,254
30 FOR F = 65024 TO 65036
40 READ A : POKE F, A : NEXT F
50 DATA 62,18,50,111,173
60 DATA 62,33,50,71,174
70 DATA 195,0,166
80 RANDOMIZE USR 64730
    
```

Este «poke» dá um número infinito de dinheiro e de materiais, desde que se apanhe uma unidade desse material.

### «POKE» PARA NEBULUS (vidas)

```

10 REM POKE PARA NEBULUS
20 REM COPIADO DA Y.S.
30 REM POR JOÃO SILVA
40 FOR n = 23296 TO 23302 : READ a : POKE n, a : NEXT n
50 CLEAR 25086 : LOAD " " CODE
60 POKE 65102,103 : RANDOMIZE USR 64512
70 DATA 175,50,153,128,195,0,128
    
```

### «POKE» PARA THUNDERCATS

```

10 REM POKE COPIADO DA Y.S.
20 REM POR JOÃO SILVA
30 CLEAR 65535 : LOAD " " CODE
40 POKE 62051,201
50 RANDOMIZE USR 62040
60 POKE 32876,0 : POKE 32877,250
70 FOR i = 64000 TO 1 e 9
80 READ a : IF a < 999 THEN POKE i,a : NEXT i
90 RANDOMIZE USR 32817
100 DATA 49,0,0,205,86,5
110 DATA 62,24,50,171,122 : REM vidas infinitas
120 DATA 62,1,50,219,125 : REM imunidade
    
```

### MICROFUTURE

NETHER EARTH  
COPIADO DO D.N. POR: JOÃO SILVA (1988)

☑ - PHASERS	☑ - ELECTRONICAS	⊙ - LOCAL ESTRATÉGICO
☑ - MÍSSEIS	☑ - NUCLEARES	☑ - MEIOS-BLOCOS
☑ - CANHÕES	☑ - CHASSIS	☑ - BLOCOS INTEIROS
☑ - BASE HUMANA	☑ - BASE INIMIGA	☑ - TERRENO ÁSTERO

### Y.S. (NÍVEL 1) POR: MICROFUTURE

João Silva 1988 ©

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27
28								

AINDA NÃO  
PARA PASSEI!

<b>LEGENDA</b>	E - ESCUDO X - OBJECTO PARA APENAS SER DESTRUÍDO M - MUNIÇÕES O - OBJECTO QUE DIMINUI O INDICADOR DE TEMPERATURA TU - TÚNEL (ENTRANDO NELE, PODEMOS CONDUZIR UM TRENÓ)
----------------	--

```

130 DATA 62,201,50,2,134,50,242,122 : REM sem inimigos
140 DATA 175,50,203,98 : REM tempo infinito
150 DATA 195,102,242,999 : REM data final
    
```

### Fim de linha

Últimas palavras só para vos pedir que, mesmo aproveitando este tempo de férias para escreverem muitos «pokes e dicas» para «A Capital» o façam tendo em conta que a continuada repetição da mesma informação não serve a ninguém. Por isso, «queimem as pestanas», puxem pelas meninges, copiem informação de revistas estrangeiras (e indiquem o facto) mas tentem enviar material inédito. Sem esquecer, claro, as sempre interessantes «dicas» sobre jogos mais antigos.

### POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26  
1124 LISBOA CODEX

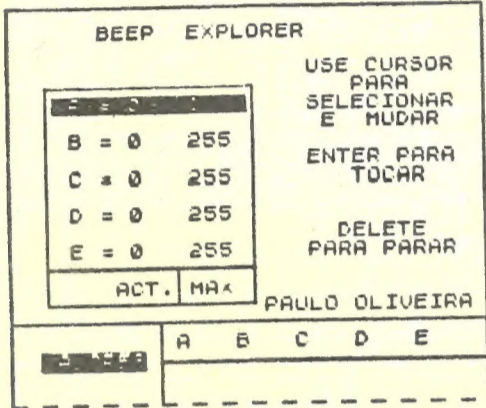
# VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

## Linha a linha...

PAULO DE OLIVEIRA, da Amadora, tem a honra de abrir este espaço de «Linha a Linha» com um programa de sua autoria realizado com base num programa em Pascal publicado numa revista americana.

Diz o Paulo que o seu programa funciona da seguinte maneira:

«Existe uma pequena rotina em código-máquina que actua na ROM onde está o BEEP. O quadro que se mostra tem cinco variáveis correspondendo a outros tantos "pokes". Sempre que se altera o valor dessas variáveis o som a ser reproduzido será diferente. Não é apenas um "BEEP" que se ouve mas sim uma mistura de sons que o utilizador pode alterar e fabricar conforme lhe aprouver. Posso dizer que já consegui sons semelhantes ao de sirenes de polícia, alarmes de automóveis, comboios e barcos, além de outros deveras esquisitos. Aproveitando a rotina em código-máquina e os "pokes", pode introduzir-se esses sons em qualquer programa, provocando uma simulação só equiparável aos bons computadores.»



```

1000 REM BEEP EXPLORER
1010 REM B: PAULO OLIVEIRA
1020 REM MAIO 1988
1040 CLEAR
2000 REM
2010 BORDER 0
2020 PAPER 0
2030 INK 6
2040 BRIGHT 1
2050 OVER 0
2060 INVERSE 0
2080 CLS
2090 DRAW 255,0
2100 DRAW 0,175
2110 DRAW -255,0
2120 DRAW 0,-175
2140 LET A$="BEEP EXPLORER"
2150 PRINT AT 1,6,A$
2160 INK 3
3010 LET A$="A B C D E"
3020 LET B$="="
3030 INK 5
3040 FOR F=1 TO 9
3050 PRINT AT F+4,4,A$(F);AT F+4,5,B$(F)
3060 NEXT F
3065 PAPER 1: INK 7
3070 PRINT AT 19,2:"BEEP"
3080 PRINT AT 3,20:"USE CURSOR"
3090 PRINT AT 4,20:"PARA"
3100 PRINT AT 5,20:"SELECIONAR"
3110 PRINT AT 6,20:"E MUDAR"
3130 PRINT AT 8,20:"ENTER PARA"
3140 PRINT AT 9,20:"TOCAR"
3150 PAPER 0: INK 6
3160 PLOT 0,36
3170 DRAW 255,0
3180 BEEP .1,0
3190 PAPER 0
4000 REM
4010 DIM M(5)
4020 DIM U(5)
4030 DIM P(5)
4040 FOR F=1 TO 5
4050 LET P(F)=3+F*2
4060 LET U(F)=0
4070 NEXT F
4080 RESTORE 4180
4090 FOR F=1 TO 5
4100 READ 0
4110 LET M(F)=0
4120 PRINT AT 3+F*2,8;U(F)
4130 PRINT AT 3+F*2,12;M(F)
4140 NEXT F
4150 LET PRE=1
4160 LET POS=1
4180 DATA 1,255,255,255,255
4200 REM
4210 LET TOT=0
4220 RESTORE 4300
4230 FOR F=64647 TO 64674
4240 READ K: POKE F,K
4250 LET TOT=TOT+K
4260 NEXT F
4270 IF TOT<2662 THEN CLS: PRINT AT 10,4:"ERRA NAS LINHAS DAT A": STOP
4300 DATA 17,98,100,33,50,58,72,92,31,31,31,14,254,238,16,237
4310 DATA 121,67,16,254,37,32,24,4,28,21,32,232,201
5000 REM
5010 PLOT 20,60: DRAW 111,0
5020 DRAW 0,79: DRAW -111,0
5030 DRAW 0,-79: DRAW 0,36
5040 PLOT 80,0: DRAW 0,36
5050 PLOT 80,19: DRAW 175,0
5060 PLOT 20,60: DRAW 0,-15: DRAW 111,0: DRAW 0,16: PLOT 90,44: DRAW 0,16
5070 PRINT AT 18,11:"A B C D E"
5100 INK 4
5110 PRINT AT 13,12:"MAX"
5120 PRINT AT 15,7:"ACT."
5145 PRINT AT 12,20:"DELETE"
5150 PRINT AT 13,20:"PARA PARAR"
5170 PRINT AT 16,17:"PAULO OLIVEIRA"
6000 REM
6010 LET Z$=""
6020 OVER 1
6030 PAPER 0
6040 INVERSE 1
6050 PRINT AT P(1),3;Z$
6060 LET COLOCA=7200
6070 LET O$=INKEY$: IF O$="" THEN GO TO 6070

```

```

6080 IF O$=CHR$ 8 OR O$="S" THEN GO SUB 7300
6090 IF O$=CHR$ 9 OR O$="A" THEN GO SUB 7400
6100 IF O$=CHR$ 11 OR O$="7" THEN GO SUB 7100
6110 IF O$=CHR$ 10 OR O$="6" THEN GO SUB 7000
6120 IF O$=CHR$ 12 THEN CLS: ST OP
6130 IF O$=CHR$ 13 THEN GO SUB 3100
6160 GO TO 6070
6210
6220
6230
7000 REM
7010 LET POS=POS+1
7020 IF POS>5 THEN LET POS=5
7030 GO SUB COLOCA
7040 RETURN
7100 REM
7110 LET POS=POS-1
7120 IF POS<1 THEN LET POS=1
7130 GO SUB COLOCA
7140 RETURN
7200 REM
7210 PRINT AT P(PRE),3;Z$
7220 PRINT AT P(POS),3;Z$
7230 LET PRE=POS
7240 RETURN
7300 REM
7310 LET S=POS
7320 LET U(S)=U(S)-1
7330 IF U(S)<0 THEN LET U(S)=0
7340 OVER 0
7350 PRINT AT P(S),8;U(S);" "
7360 OVER 1
7370 RETURN
7400 REM
7410 LET S=POS
7420 LET K=M(POS)
7430 LET U(S)=U(S)+1
7440 IF U(S)>K THEN LET U(S)=K
7450 OVER 0
7460 PRINT AT P(S),8;U(S);" "
7470 OVER 1
7480 RETURN
8100 REM
8110 LET A=U(1): LET B=U(2)
8120 LET C=U(3): LET D=U(4)
8130 LET E=U(5)
8140 OVER 0
8150 INK 7
8160 PAPER 0: INVERSE 0
8170 PRINT AT 20,11;A
8180 PRINT AT 20,15;B;" "
8190 PRINT AT 20,19;C;" "
8200 PRINT AT 20,23;D;" "
8210 PRINT AT 20,27;E;" "
8230 PAPER 0
8240 OVER 1
8250 INK 6
8260 INVERSE 1
8300 FOR H=1 TO E
8310 POKE 64648,H
8320 POKE 64649,C
8330 POKE 64651,D
8340 POKE 64670,28+H
8350 RANDOMIZE USR 64647
8390 NEXT H
8400 RETURN
9999 CLEAR: SAVE "EXPLORER" LINE E 1

```

### Uma flor e desenhos

Muito interessado neste canto de programas, o leitor João António V. Pereira de Matos, que tem 15 anos, decidiu enviar duas rotinas. A primeira, baseada num programa de um livro, faz diversos desenhos, sendo possível efectuar uma série de variações na sua apresentação. Ora toca a experimentar, que essa é a ideia deste «Linha a Linha».

O segundo programa deste leitor, «Faz Uma Flor». Mas quem não estiver satisfeito com a simplicidade do desenho pode alterar um pouco as coisas. Basta que mude a linha 60 de LET V = COS PI para LET V = n.º à escolha x COS PI ou LET V = COS PI ÷ n.º

```

10 REM BASEADO NO LIVRO "60 JOGOS PARA O ZX SPECTRUM", POR DAVID HARWOOD
20 REM POR JOÃO ANTÓNIO VIVEIROS PEREIRA DE MATOS
30 REM TÍTULO: Q-OVER 1/W-OVER 0
40 REM R-REPETIR A FIG./C-RECOLOCAR/O-GRAVAR A FIG.
50 REM INSTRUÇÕES: DEPOIS DE RESPONDER AO PROGRAMA PODE ALTERAR A FIGURA USANDO AS TECLAS DA LINHA 30. DEPOIS DE ACABADA A FIG. USAR AS TECLAS DA LINHA 40.
60 INPUT "COR ? ";C;" PAPEL ? ";P;" MOLDURA ? ";M
70 INK C:PAPER P:ORDER M:PRINT AT 1:CLS
80 INPUT "GROSSURA DOS RISCOS ? ";B;" VELOCIDADE ? ";V
90 LET A=C
100 DRAW 255,0: DRAW 0,175
110 DRAW -255,0: DRAW 0,-175
120 FOR T=175 TO 0 STEP -B
130 PLOT 0,T: DRAW A,-T
140 PLOT 255,T: DRAW -A,-T
150 PLOT T+80,175: DRAW A,-T
160 PLOT T-175,175: DRAW -A,-T
170 IF INKEY$="Q" OR INKEY$="R" THEN OVER 1
180 IF INKEY$="W" OR INKEY$="X" THEN OVER 0
190 PAUSE V: LET A=A+B: BEEP 0,1,20
200 NEXT T
210 IF INKEY$="R" OR INKEY$="X" THEN PLOT 0,0: GO TO 90
220 IF INKEY$="C" OR INKEY$="W" THEN GO TO 60

```

```

230 IF INKEY$="G" OR INKEY$="S" THEN THEN INPUT "QUAL O NOME DO SCREEN ?-";A$: SAVE A$: SCREEN
240 GO TO 210
10 REM --FLOR--
20 REM POR JOÃO ANTÓNIO VIVEIROS
30 BORDER 0:PAPER 1:INK 2:BRIGHT 1:CLS
40 LET T=127
50 LET W=86
60 LET V=COS PI
70 FOR N=1 TO 6 STEP 8.6
80 PLOT T,W
90 DRAW 0,N,V
100 PLOT T,W
110 DRAW 0,N,-V
120 PLOT T,W
130 DRAW N,0,V
140 PLOT T,W
150 DRAW N,0,-V
160 PLOT T,W
170 DRAW 0,-N,V
180 PLOT T,W
190 DRAW 0,-N,-V
200 PLOT T,W
210 DRAW -N,0,V
220 PLOT T,W
230 DRAW -N,0,-V
240 NEXT N

```

### Seis programas para fechar...

Bojuda carta chegada de Elvas trouxe notícias de Ricardo Miguel Flor Afonso. Com seis programas, todos da autoria de Ricardo Afonso, que só por si ou ligados a outras rotinas podem ser úteis a muitos leitores. Mas, passemos de imediato ao material, com as explicações de Ricardo antes, para que tudo fique bem claro. E escrevam mais...

1 — O programa para decompor n.º em factores primos e o de logaritmos penso que, pela sua natureza (matemática), não necessitam de explicação, uma vez que os seus objectivos estão bem explicitos nos seus nomes.

2 — Dicionário — Este programa funciona como um dicionário de Português-Ingles ou vice-versa. O programa tem inicialmente capacidade para cinco palavras mas esta capacidade pode ser para um número muito maior, se alterarmos os números que estão dentro de um círculo.

Para exemplo: Se quisermos 100 palavras temos de mudar todos os cinco (que têm o círculo à volta) para 100 e introduzir 100 palavras portuguesas na linha 1010.

3 — AVIAO — Este jogo consiste em fazer com que o avião atravesse o «écran» de uma ponta à outra sem colidir com as estrelas que vão aparecendo aleatoriamente. Uma vez do outro lado, o avião tem de ser colocado no sitio onde estiver um 5 (de saída) a piscar. As teclas do jogo são:

Q — Cima O — Esquerda  
A — Baixo D — Direita

Neste programa, as letras que se encontram dentro de um círculo devem ser feitas com o cursor G.

4 — MEMORIZADOR DE «ECRANS» — Este programa é feito em código-máquina e serve para guardar um «écran» na posição de memória 40000.

Para armazenar o «écran» fazer RANDOMIZE USR 30000.

Para chamar o «écran» fazer RANDOMIZE USR 30012.

A rotina em cada máquina encontra-se na posição 30000.

Enviei também a listagem em «assembler» do programa para todos aqueles leitores que se interessam por esta linguagem de programação.

5 — Este programa, ao qual não dei nome, é feito, tal como o anterior, em código-máquina. Serve para apagar o «écran» de uma maneira diferente daquela a que estamos habituados. Enviei também a respectiva listagem em «assembler».

```

10 REM LOGARITMOS
20 REM RICARDO AFONSO
100 CLS
110 INPUT "Número? "; a
120 INPUT "Base? "; b
130 PRINT AT 1,0;"Número - "; a
140 PRINT AT 2,0;"Base - "; b
150 PRINT AT 3,0;"Logaritmo - "; LN a/LN b
160 PAUSE 0
170 GO TO 100
10 REM DECOMPOR N.ºS EM FACTORES PRIMOS
20 REM RICARDO AFONSO
30
40 INPUT "Número? "; a
50 PRINT a;
60 FOR n = 2 TO a/2
70 LET b = a/n
80 LET c = INT (a/n)
90 IF b = c THEN PRINT, "I "; n, c; : LET a = c : GO TO 70
100 NEXT n
110 INPUT "Outro número? (S/N) "; a$
120 IF a$="s" OR a$="S" THEN GO TO 30
130 STOP
10 REM DICIONÁRIO
20 REM RICARDO AFONSO
50 DIM C$(1,30): DIM b$(0,30): DIM a$(0,30)
100 BORDER 0: PAPER 0: INK 4: CLS
110 FOR b = 1 TO 0 :
READ a$(n) : NEXT n

```

```

120 FOR n = 1 TO 0 :
READ b$(n): NEXT n
200 CLS: PRINT AT 2,0;"
DICIONÁRIO DE: "
210 PRINT AT 6,0;" 1 — PORTUGUÊS-INGLÊS "
220 PRINT AT 9,0;" 2 — INGLÊS-PORTUGUÊS "
230 PRINT AT 15,0;" Faça a sua escolha "
240 IF INKEY$="1" THEN GOTO 300
250 IF INKEY$="2" THEN GOTO 500
260 GOTO 240
300 CLS
310 INPUT "Palavra Portuguesa? "; c$(1)
330 FOR n=1 TO 0 : IF a$(n)=c$(1) THEN GOTO 400 : NEXT n
CLS: PRINT AT 10,10;"
«Essa palavra não está no meu»;
AT 12,0;"vocalário";
PAUSE 0: GOTO 2
10 REM AVIAO
20 REM RICARDO AFONSO
50 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
60 GO SUB 9000
100 LET p=0: LET v=3: LET c=INT (RND*21): LET d=31
110 LET a=11: LET b=0
115 PRINT AT 21,0;"PONTOS-"; p
120 PRINT AT 21,20;"VIDAS-"; v
140 PRINT AT a,b;@
150 PRINT AT c,d;FLASH 1;"S"
170 IF INKEY$="9" THEN GO SUB 500
180 IF INKEY$="a" THEN GO SUB 600
190 IF INKEY$="o" THEN GO SUB 700
200 IF INKEY$="p" THEN GO SUB 800
LET e=INT (RND*21): LET f=INT (RND*31): IF e=a AND f=b THEN GO TO 1000
220 PRINT AT e,f;" "
230 GO TO 170
500 LET a=a-1: IF a<0 THEN LET a=0
510 PRINT AT a+1,b;"o": GO TO 1000
600 LET a=a+1: IF a>20 THEN LET a=20
610 PRINT AT a-1,b;"o": GO TO 1000
700 LET b=b-1: IF b<0 THEN LET b=0
710 PRINT AT a,b+1;"o": GO TO 1000
800 LET b=b+1: IF b>31 THEN LET b=31
810 PRINT AT a,b-1;"o": GO TO 1000
IF SCREEN$(a,b)="" THEN FOR n=7 TO 0 STEP -1: PRINT AT a,b;INK n;"@": BEEP.1-.50: NEXT n: LET v=v-1: PRINT AT 21,26,v; IF v<>0 THEN CLS: GO TO 110
1005 IF v=0 THEN PRINT AT 10,10;FLASH 1;"ACABOU-SE":BEEP 1,-30:PRINT#0;AT 0,0;"Prima uma tecla para recomençar": PAUSE 0: RUN IF SCREEN$(a,b)="" THEN BEEP .8,50: CLS: LET p=p+100: GO TO 110
1020 PRINT AT a,b;"@": RETURN
9000 FOR n=0 TO 13
9010 READ a: POKE USR "@"+n,a: NEXT n
9100 DATA 16,24,156,255,156,24,16,0
9110 DATA 86,169,66,154,65,37,74,96
9200 RETURN
9999 SAVE "Avião" LINE 0
1 REM RICARDO AFONSO
2 REM MEMORIZADOR DE «ECRANS»
10 CLEAR 29999
20 FOR n=30000 TO 30025
30 READ a: POKE n,a: NEXT n
40 DATA 1,0,27,33,0,64,156,237,176,201,1,0,27,33,64,156,17,0,64,237,176,201
PROGRAMA EM ASSEMBLER
Rotina para memorizar o «écran»
ORG 30000
LD BC,6912
LD HL,16384
LD DE,40000
LDIR
RET
Rotina para chamar o «écran»
ORG 30012
LD BC,6912
LD HL,40000
LD DE,16384
LDIR
RET
Para memorizar o «écran», fazer RANDOMIZE USR 30000
Para chamar o «écran», fazer RANDOMIZE USR 30012
O «écran» irá ser armazenado na posição de memória 40000
1 REM RICARDO AFONSO
2 REM ELVAS — 1988
10 CLEAR 39999
20 FOR n=40000 TO 40028
30 READ a: POKE n,a: NEXT n
45 LIST
50 PRINT AT 21,0;"Prima uma tecla para começar": PAUSE 0
55 RANDOMIZE USR 40000
60 DATA 6,8,17,0,24,33,0,64,78,198,0,186,194,56,117,187,194,56,117,16,230,201
PROGRAMA EM ASSEMBLER
ORG 40000
LD B,8 CICLO
LD DE,6144, COMEÇO
LD HL,16384
LD C,(HL)
ADD A,0
RR C
LD (HL),C
INC HL
DEC DE
LD A,0
CP D
JP NZ, COMEÇO
CP E
JP NZ, COMEÇO
DJ NZ, CICLO
RET

```